PLAYSTATION BLAST

WWW.PLAY[illegible].BR

#23
ABR
2014

CC
BY NC ND

METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

ANÁLISE: INFAMOUS: SECOND SON (PS4) ▪ **BLASTOY:** FAÇA SEU PAPERCRAFT DE BIG BOSS!

Operação Metal Gear Solid

Hideo Kojima conseguiu, mais uma vez, despertar brilhantemente a atenção dos jogadores com Metal Gear Solid V: Ground Zeroes. Se você ainda não está por dentro do jogo, nossa análise da versão para PS4 pode ser um bom ponto de partida. Mas não para por ai! Além de Ground Zeroes, fazemos um apanhado geral da franquia com MGS: The Legacy Collection e conhecemos a fundo a história de Big Boss. Outlast, Final Fantast, inFamous: Second Son e muitas outras franquias de peso também são completadas nas próximas páginas! **– Rafael Neves**

03 HQ BLAST
Até o Tapa-Olho Passou Despercebido

04 PERFIL
Big Boss (Metal Gear Series)

08 BLAST FROM JAPAN
Final Fantasy Type-0 (PSP)

17 ANÁLISE
Metal Gear Legacy (PS3)

23 ANÁLISE
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (PS3)

29 ANÁLISE
Infamous Second Son (PS4)

36 ANÁLISE
Outlast (PS4)

41 BLASTOY
Big Boss

MAIS ONLINE!

ANÁLISE
Tomb Raider: Definitive Edition (PS4)

TROPHY BLAST
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes (PS4)

ANÁLISE
Metal Gear Rising: Revengeance (PS3)

ANÁLISE
Toukiden: The Age of Demons (PSVita)

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Rodrigo Bitencourt
Farley Santos
Gabriel Vlatkovic
Felipe Storino

REVISÃO

José Carlos Alves
Alberto Canen
Samuel Coelho
Rafael Neves

DIAGRAMAÇÃO

Lucas Paes
Gabriel Leles
Breno Madureira
Ítalo Lourenço
David Vieira
Ricardo Ronda

CAPA

Daniel Silva

Até o tapa-olho passou despercebido *por* ***Sybellyus Paiva***

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!

E receba todas as edições em seu smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

UNITED STATES ARMY

PERFIL: BIG BOSS

por **Felipe Storino**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Ítalo Lourenço

Para não estragar a surpresa de quem ainda não jogou Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, só contaremos com informações sobre Big Boss divulgadas até o lançamento de Metal Gear Rising.

Uma das grandes características da série **Metal Gear Solid** são os seus vilões cheios de personalidade e extremamente humanos. Com raras exceções, sempre conseguimos nos comover com a história de vida de cada um deles e entender suas motivações. Mas, obviamente, nenhum desses personagens é tão interessante quanto Big Boss, o grande "vilão" da série. Assim mesmo, entre aspas, afinal, como aprendemos ao longo dos jogos, nem tudo é o que parece. A primeira aparição do personagem aconteceu ainda no primeiro Metal Gear, lançado para o console MSX2, mas o seu passado começou a ser desvendado na série Metal Gear Solid, na qual ele sempre esteve presente, mesmo depois de "morto".

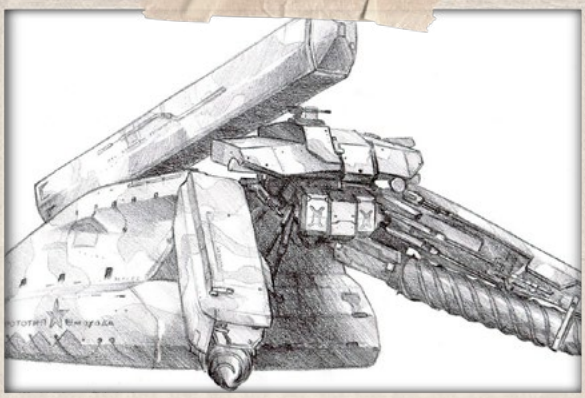
Atenção: Este texto contém spoilers de toda a série Metal Gear e Metal Gear Solid.

TOP SECRET

UNITED STATES ARMY

O começo da lenda

Muito antes de receber o codinome Big Boss (título dado aos melhores soldados americanos), ele utilizava a alcunha de Naked Snake, como visto no game Metal Gear Solid 3. Em 1964, ele fazia parte da FOX Unit, especializada em infiltração, e foi até a região soviética de Tselinoyarsk, com o objetivo de resgatar o cientista Nikolai Sokolov. Logo no começo da missão, o futuro Big Boss tem sua primeira decepção ao ser traído pela sua companheira e tutora The Boss, a melhor soldado até então. No decorrer dos eventos, Naked Snake acaba perdendo seu olho direito e passa a usar um tapa-olho, algo que se tornaria sua mais marcante característica.



Mesmo com muita dificuldade, Snake conseguiu concluir sua missão, matou The Boss [redacted] e destruiu o Shagohod, uma arma soviética de destruição em massa. Porém, nem tudo foi alegria ao conseguir sobreviver a essa difícil missão. Após ser agraciado com uma medalha pelo presidente dos EUA e receber o título de Big Boss, o personagem descobriu que The Boss na verdade sempre foi leal, mas sacrificara sua honra em nome dos EUA, que, em contrapartida, não lhe deram nem um funeral digno. A partir daí, o personagem passou de um simples soldado obediente ao governo para alguém com ideias próprias, que o levariam a criar uma organização mercenária e, posteriormente, Outer Heaven e Zanzibar.

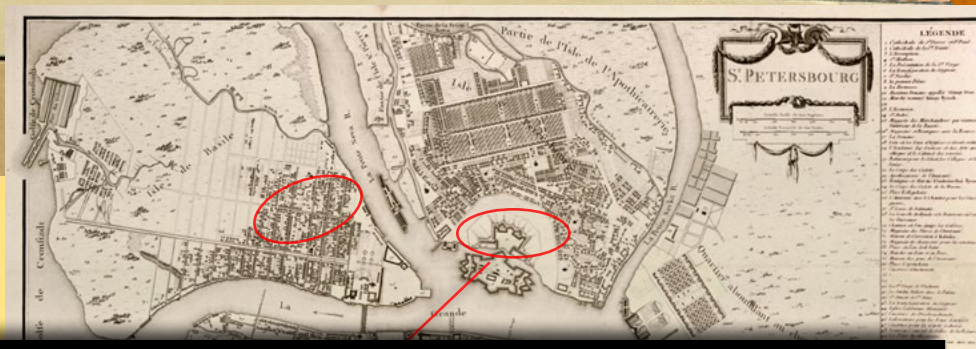
UNITED STATES ARMY

Seis anos após os eventos ocorridos em Tselinoyarsk, Big Boss sentiu na própria pele a traição do governo e de seus ex-companheiros da FOX Unit. Vítima de uma conspiração do Pentágono para prolongar a Guerra Fria, o personagem foi acusado ele próprio de ser um traidor e teve que correr atrás para provar a sua inocência. Foi nesta época também que ele conheceu Roy Campbell, que seria o chefe de Solid Snake anos mais tarde. Estes eventos aparecem no game Metal Gear Solid: Portable Ops, quando Big Boss teve o primeiro contato com a ideia de uma nação formada apenas por soldados, que seriam livres das garras do governo. Ao final do jogo, ele cria ainda uma nova unidade de infiltração chamada FOXHOUND.

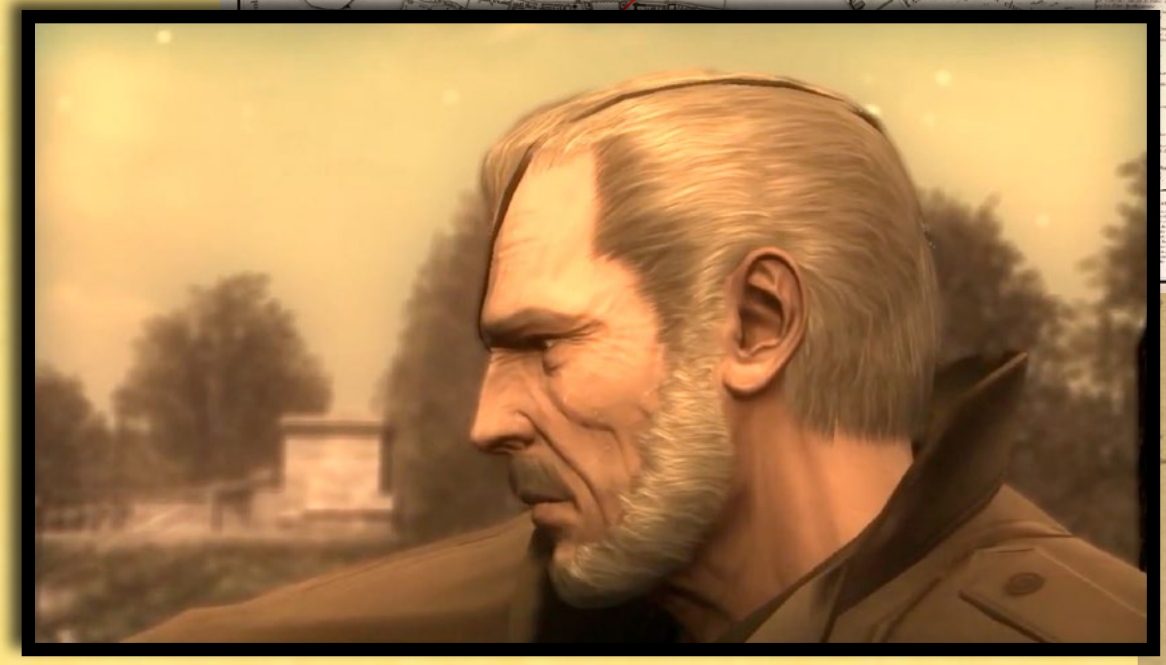
Uma nação de soldados livres

A partir deste momento, Big Boss começa [redacted] lentamente a criar seu exército de mercenários, utilizando suas conexões no governo e no exército americano para roubar informações militares, com o objetivo de criar a nação de Outer Heaven. Em 1995, ele começa a colocar em prática o seu grande plano. Com o Estado militar de Outer Heaven já plenamente estabelecido, ele cria uma arma de destruição em massa chamada Metal Gear, que fará qualquer país se render aos mercenários. Para despistar as autoridades, Big Boss comanda uma operação da FOXHOUND para impedir Outer Heaven, enviando o novato agente Solid Snake (mais tarde revelado como sendo um dos filhos de Big Boss) na expectativa de que ele falhasse. [redacted] As coisas não saem como planejado e os dois acabam se enfrentando em uma base que acaba sendo destruída e Big Boss é dado como morto.

UNITED STATES ARMY



O vilão reapareceu quatro anos mais tarde, desta vez como líder da ilha de Zanzibar, onde começou o desenvolvimento de uma nova arma chamada Metal Gear D. Mais uma vez Big Boss foi considerado morto após um novo combate contra Solid Snake. Durante anos, acreditou-se que ele realmente estava morto, mas a verdade é que ele foi colocado em um estado de coma criogênico para que seus genes pudessem ser usados pela organização conhecida como Patriots. Porém, a agente EVA (que Big Boss conheceu em MGS3) recuperou seu corpo e conseguiu reconstruí-lo utilizando partes dos corpos de Solidus e [redacted] Liquid Snake.



A última aparição de verdade do personagem acontece após os créditos de Metal Gear Solid 4, quando ele e seu último filho vivo, Solid Snake, ficam frente a frente depois de anos. Big Boss explica a Snake que todas as coisas que ele fez foi por acreditar no ideal da sua falecida companheira, The Boss, que sonhava com o dia em que soldados não seriam mais utilizados como simples ferramentas pelos governos. Snake acaba perdoando Big Boss, que, após entrar em contato com o vírus FOXDIE presente no corpo de Snake, morre nos braços de seu filho e ao lado do túmulo de The Boss. E parece que desta vez o descanso do velho soldado será para sempre mesmo.

Jogos em que aparece: Metal Gear (1987), Metal Gear 2: Solid Snake (1990), Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004), Metal Gear Solid: Portable Ops (2006), Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008) e Metal Gear Solid: Peace Walker (2010).

PSP

por **Farley Santos**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Gabriel Leles

Conheça Final Fantasy Type-0 (PSP), RPG de ação que nunca saiu do Japão

Com belos gráficos e ótimo sistema de jogo, **Type-0** é um dos destaques da série Final Fantasy que os fãs ocidentais não puderam conhecer.

ファイナルファンタジー
FINAL FANTASY® 零式 TYPE-0
ファイナルファンタジー 零式 ポストカードブック

A Square Enix tinha planos grandiosos para o universo de **Final Fantasy XIII** (PS3/X360): além do título para consoles de mesa, mais jogos fariam parte da mesma saga, que recebeu o nome Fabula Nova Crystallis. Um destes era Fantasy Agito XIII, que seria um RPG para celulares. O tempo passou e o projeto foi alterado: o novo título seria lançado para PSP com o nome **Final Fantasy Type-0**.

Type-0 foi um projeto ousado. Ele foi um dos poucos jogos do portátil que utilizava dois UMDs, o que encareceu o pacote. A justificativa dos desenvolvedores é que eles precisaram de mais espaço para deixar o jogo bem polido e com muitas cenas não interativas de qualidade. As promessas foram cumpridas: Type-0 é considerado um dos títulos mais bem elaborados do PSP. Infelizmente o RPG não foi lançado no Ocidente.

Uma guerra pelos cristais

Orience é uma terra dividida em quatro nações, cada qual possuindo um cristal com poderes distintos, baseados na mitologia asiática: **Rubrum** controla o cristal Suzaku, que provê poderes mágicos; **Milites** tem o cristal Byakko, que contém o poder das armas; o cristal **Byakko**, de propriedades defensivas, é de posse da nação de Lorica; e **Concordia** controla a força do dragão com o cristal Soryu. Mesmo com as profundas diferenças, as nações assinaram um tratado de paz e coexistiam sem conflitos.

Tudo muda quando **Cid Aulstyne**, um alto comandante de Milites, põe em ação seu plano de dominação mundial. Ele ignorou os tratados e usou o cristal de sua nação para construir equipamentos bélicos avançados. Uma dessas criações foi um dispositivo capaz de neutralizar o poder dos cristais. Com armas poderosas e investidas-surpresa, Cid e seu exército sobrepujou facilmente as defesas de Lorica e Concordia, restando somente Rubrum para a completa dominação mundial.

O que Cid não esperava é que a última nação seria difícil de dominar. Com os poderes do cristal da magia, as forças de Rubrum detiveram alguns ataques, até o artefato mágico ser destruído pelas forças inimigas. Com isso, o exército de Milites decidiu atacar Peristylium Suzaku, a academia de magia do reino. Não foi uma boa decisão: a investida foi repelida pelo Class Zero, um grupo de habilidosos magos da instituição. De posse do pouco poder que sobrou dos restos do cristal, o Class Zero inicia uma investida para deter a conquista de Cid.

Cid Aulstyne e seus equipamentos bélicos.

Lutando pela liberdade

Final Fantasy Type-0 não tem personagens principais, o jogador acompanha a trama do ponto de vista do grupo **Class Zero** como um todo. A jogabilidade acompanha essa característica: é possível controlar qualquer um dos 14 membros da equipe de feiticeiros, cada qual com armas e habilidades distintas. A progressão é estruturada em missões principais e secundárias, nas quais participa uma equipe de três personagens que pode ser alterada livremente.

Além de explorar cidades e calabouços, os magos se aventuram no mapa-múndi. Ao contrário de outros JRPGs, o mapa não se limita a somente locomoção de um ponto a outro e apresenta algumas atividades por meio de dois minigames. Um deles é o combate com Airships: algumas missões envolvem confrontos aéreos entre a nave dos aliados e as forças inimigas, como dragões e outros veículos. Já o outro se passa no solo e consiste em dar ordens a vários pelotões em batalhas estratégicas em tempo real.

Um trio contra um exército

Mesmo com tantas opções no mapa-múndi, boa parte das missões se passam em combates em várias localidades de Orience. O sistema de batalha de Final Fantasy Type-0 é em tempo real e o jogador controla diretamente os personagens, de maneira similar à serie Kingdom Hearts. Cada botão do portátil corresponde a uma ação: triângulo é o ataque básico, círculo ativa a habilidade especial, quadrado desfere feitiços e xis é utilizado para movimentos defensivos e esquiva. Várias outras ações podem ser ativadas ao se combinar comandos.

Um grupo de três magos participa das missões. Enquanto o jogador controla diretamente um deles, os outros agem por meio de inteligência artificial. A qualquer momento é possível controlar outro personagem com o toque de um botão. Os membros do grupo Class Zero utilizam armas variadas — como cartas, pistolas e espadas —, o que muda significativamente a jogabilidade e estratégia de acordo com o mago escolhido. Os feitiços também têm propriedades distintas, como alguns que seguem inimigos e outros de curtíssimo alcance. Montar um trio balanceado é necessário para se dar bem nas missões. Feitiços e técnicas podem ser melhorados por meio do **Alto Crystarium**, um sistema onde a energia coletada dos inimigos derrotados fortalece as características dos heróis.

A estratégia no caos

As batalhas são em tempo real, mas atacar aleatoriamente não é uma boa ideia por conta da quantidade elevada de inimigos. É importante ficar atento e desferir os golpes somente no momento correto. Para reforçar a necessidade de atenção e cuidado, Type-0 conta com duas técnicas especiais: **Break Sight** e **Kill Sight**. Ao travar a mira em um inimigo, o indicador muda de cor momentos antes de ele atacar. Golpeie-o quando o círculo estiver amarelo para ativar o Break Sight, que desestabiliza o oponente e inflige uma grande quantidade de dano. Já o Kill Sight, que acontece ao atacar um inimigo quando a mira estiver na cor vermelha, derrota imediatamente o adversário. Estas técnicas são de difícil execução e deixam o herói completamente vulnerável caso o golpe não acerte o alvo.

Os tradicionais **Summons** também estão presentes em Type-0, mas funcionam de maneira diferente. Para utilizá-los, é necessário sacrificar todo o HP de um personagem. O invocador é substituído pela criatura, que pode ser controlada normalmente por qualquer membro do trio. Os Summons têm níveis próprios e também aprendem técnicas, além de contribuir com a evolução dos magos do Class Zero. O jogo também conta com um aspecto multiplayer, no qual jogadores podem auxiliar uns aos outros em momentos de dificuldade.

Um conflito exclusivo de solo nipônico

Final Fantasy Type-0 foi sucesso de crítica e público, sendo considerado um dos destaques do PSP e até melhor que jogos da série principal, como Final Fantasy XIII. Os motivos disso foram a ótima e variada jogabilidade, aliada à parte técnica impecável. O jogo inspirou dois mangás, que exploraram a trama de maneiras alternativas e vai receber uma **continuação para celulares** no segundo semestre de 2014.

Boa parte dos títulos da Square Enix para o portátil foram localizados e lançados no Ocidente, mas Type-0 não teve esse destino. Em entrevistas, o diretor de desenvolvimento **afirmou** que tinha intenção de lançar o título fora do Japão, mas até o momento isso **não aconteceu**. Existem muitas teorias sobre isso, sendo a principal delas o fato do PSP não ser tão popular no Ocidente e a proximidade do lançamento do Vita. E vocês, gostariam de conferir este Final Fantasy?

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Acompanhe toda a saga de Snake em Metal Gear Solid: The Legacy Collection!

Metal Gear Solid é uma das séries mais influentes de toda a indústria de jogos. E não é para menos: em pouco mais de uma década, a criação de Hideo Kojima estabeleceu novos padrões para jogos de ação focados em espionagem. Apesar de ter brilhado a partir de 1998, com Metal Gear Solid (PS), a série existe desde 1987, quando Metal Gear foi lançado para MSX2 e Nintendinho, e possui um legado de mais de 25 anos. Com tanto tempo de estrada e o sucessivo lançamento de jogos de altíssima qualidade, era improvável que a série não recebesse uma edição especial que contemplasse toda a sua história. Metal Gear Solid: The Legacy Collection é uma coletânea que reúne todos os títulos da franquia lançados até hoje (exceto por Rising e os spin-offs lançados no PSP) e ainda traz um artbook e duas HQs digitais e dubladas que expandem ainda mais o universo da série. Parece perfeito, não? Infelizmente não é bem assim.

por Gabriel Vlatkovic

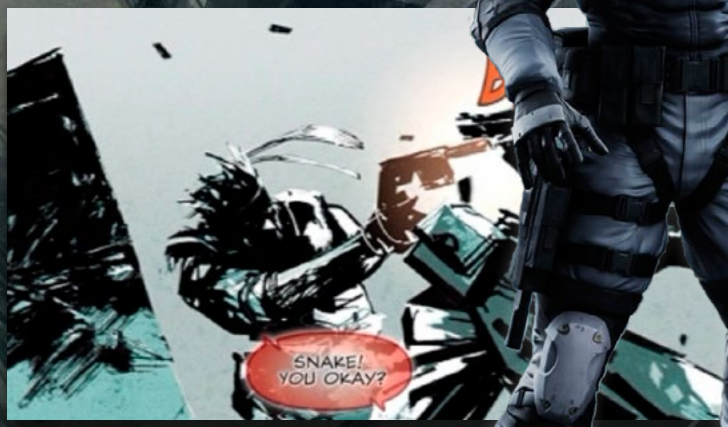
Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Lucas Paes

Mesmos jogos, embalagem diferente

Aviso: o objetivo desta crítica é demonstrar se a coletânea lançada pela Konami é digna de carregar o nome de uma das maiores franquias da atualidade e, principalmente, se vale o investimento dos jogadores, sejam fãs fervorosos ou iniciantes no mundo de Snake. Sendo assim não discutirei os jogos propriamente ditos, que são alguns dos melhores já lançados em toda a história, e sim o produto como um todo. The Legacy Collection causa uma boa impressão inicial. Com uma capa de papelão que contém tanto os jogos quanto um artbook, a coletânea passa a impressão de ser bem produzida e feita com todo o cuidado para os fãs. A capa é muito bonita e discreta, e exibe todo o conteúdo presente nos dois discos do jogo.

O conteúdo presente na embalagem é muito simples

A primeira grande decepção é o artbook: muito simples e sem estilo, o livro (que não é de capa dura) reúne apenas pôsteres de divulgação e artes que todo fã da franquia já está cansado de ver. O conteúdo é dividido por jogo com uma breve descrição de cada enredo. Apesar disso, o papel utilizado é de qualidade e as imagens estão em uma excelente resolução, o que torna o livro um bom extra para colecionadores e admiradores de longa data da criação de Hideo Kojima.



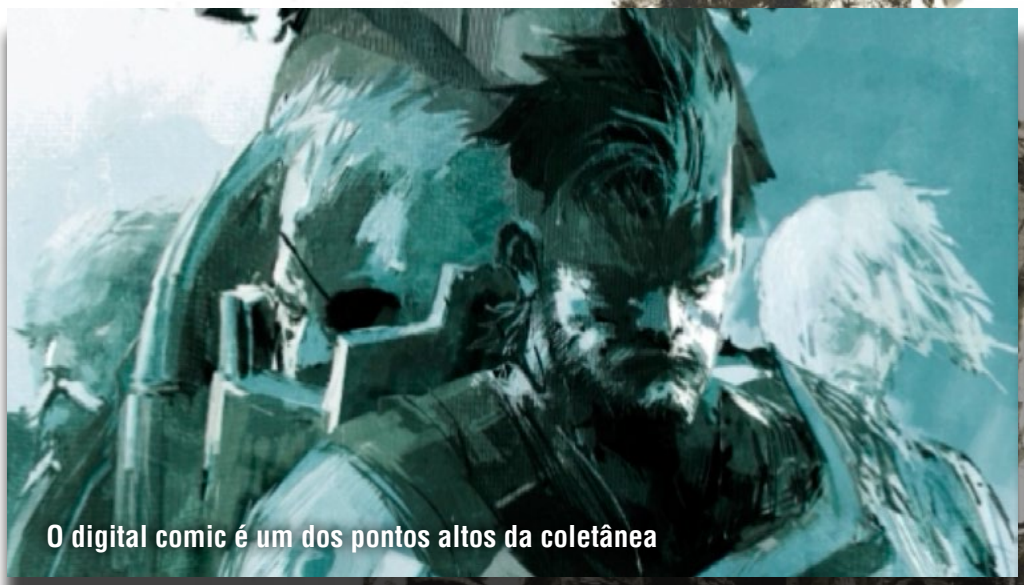
Segunda decepção: Metal Gear Solid (PS) não vem incluso em nenhum dos dois discos, mas em um voucher com um código para baixa-lo diretamente na PSN. A decisão da Konami não foi nada inteligente, já que um dos mais importantes jogos do pacote não vem fisicamente presente, tirando parte do valor de coleção do item. Mas o pior ainda estava por vir: apesar da carcaça diferente, os discos de jogo nada mais são que os já lançados Metal Gear Solid HD Collection, que inclui Sons of Liberty, Snake Eater, Peace Walker e os dois jogos lançados na década de 1980 (como extras de Snake Eater) e Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

Segunda decepção: Metal Gear Solid (PS) não vem incluso em nenhum dos dois discos, mas em um voucher com um código para baixa-lo diretamente na PSN. A decisão da Konami não foi nada inteligente, já que um dos mais importantes jogos do pacote não vem fisicamente presente, tirando parte do valor de coleção do item. Mas o pior ainda estava por vir: apesar da carcaça diferente, os discos de jogo nada mais são que os já lançados Metal Gear Solid HD Collection, que inclui Sons of Liberty, Snake Eater, Peace Walker e os dois jogos lançados na década de 1980 (como extras de Snake Eater) e Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

Apesar de belo, o artbook não traz nada inédito

É claro que nada disso é um problema, pois como já dito, a coletânea traz alguns dos melhores jogos lançados na historia dos videogames (pelo singelo preço de 50 dólares), mas chega a ser um pouco de descaso com os fãs da franquia não mudar absolutamente nada na apresentação da coleção visando à padronização do conteúdo.

A Konami nem tentou disfarçar a falta de cuidado com a coletânea, e ao colocarmos os jogos no console eles são identificados como os lançados há alguns anos e não como The Legacy Collection. Para fãs da franquia que esperavam algo que valesse a recompra dos jogos, isso é um gigantesco banho de água fria.



O digital comic é um dos pontos altos da coletânea

Ideal para quem?

É fácil perceber que com tais características, The Legacy Collection não é recomendado para qualquer um. Se você é fã da franquia e já possui a HD Collection e Guns of the Patriots, passe longe, já que o conteúdo é exatamente o mesmo que está na sua estante. O artbook é até um leve atrativo, mas gastar 50 dólares só para ter impressas algumas artes que podem ser encontradas facilmente na internet não me parece um bom negócio. Caso seu negócio seja outro e a vontade de ter o pacote é apenas para fins de coleção, a embalagem é muito bonita e o jogo tende a se tornar raro, já que a tiragem não deve ser das maiores. Ainda assim, comparada a outras edições de colecionador, The Legacy Collection fica devendo em praticamente todos os aspectos, o que, felizmente, resultou em um preço bastante acessível.

Mas ainda há um terceiro grupo: aqueles (pecadores) que ainda não conhecem a franquia. E para esses, essa coletânea é simplesmente o jogo mais recomendado do ano! Simplesmente tomem vergonha na cara, saiam de suas cavernas, mergulhem no universo de Solid Snake e conheçam uma das franquias mais incríveis já concebidas nos videogames. Somados, os oito jogos oferecem mais de 60 horas de conteúdo de extrema qualidade e por um preço risível, considerando que muitos jogos de qualidade duvidosa são vendidos por um preço maior. The Legacy Collection é simplesmente uma das coletâneas com o melhor custo beneficio do mercado e é ideal para quem nunca jogou ou possui apenas um ou outro título da franquia.

Faltou capricho

Apesar da boa ideia, Metal Gear Solid: The Legacy Collection fica devendo pela falta de capricho e empenho da Konami em oferecer um pacote que fizesse jus a uma de suas mais importantes franquias. O reaproveitamento dos discos, a necessidade de baixar MGS e a simplicidade do artbook fazem com que o produto não compense para a grande maioria dos jogadores. No entanto, é a melhor opção do mercado para os que ainda não conhecem a franquia e desejam começar, mas sem saber por onde. A Konami tinha uma excelente oportunidade nas mãos, é uma pena que, no entanto, a jogou no lixo.

Prós

- Alguns dos melhores jogos lançados na história em um só pacote;
- Preço acessível por muito conteúdo de alta qualidade.

Contras

- Nem todos os jogos estão nos discos;
- Os discos são os mesmos já lançados outrora;
- Artbook poderia ser mais caprichado.

NOTA **7.0**

Metal Gear: The Legacy Collection (PlayStation 3)

Desenvolvedor: Konami
Gênero: Stealth

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

TWITTER

Seguir

FACEBOOK

Curtir

GOOGLE+

+1

FEED RSS

Assine

por Rodrigo Bitencourt

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Lucas Paes

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR GEAR V: Ground Zeroes (PS4) começa do zero na nova geração

Finalmente chegamos à nova geração de videogames, e não chegamos sozinhos. Diversos lançamentos prometem surpreender os mais diversos jogadores ao redor do mundo. Metal Gear Solid V: Ground Zeroes para PlayStation 4 faz parte desse alto escalão. A Konami e a Kojima Productions resolveram inovar dessa vez e se arriscar ao lançar um "pequeno grande" prólogo antes de trazer Metal Gear Solid V: The Panthom Pain ao mercado. Mas será que elas conseguiram alcançar o objetivo de agradar os fãs mais novos e antigos da série?

A nova missão de Snake é agradar os seus fãs. Será que ele conseguiu?

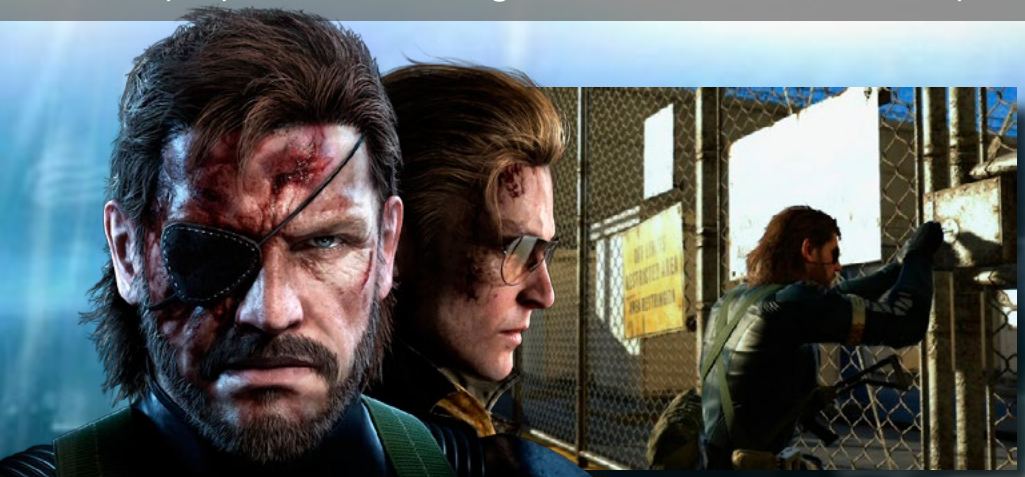
Andarilho em busca de paz

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes se passa em 1975, logo após os eventos de Metal Gear Solid: Peace Walker. Novamente no controle de Big Boss, o jogador agora tem a missão de salvar Chico e Paz, personagens do jogo anterior, de uma prisão em Camp Omega, base localizada em uma pequena ilha de Cuba. Após a longa cutscene de introdução com mais de sete minutos, como é de costume dos jogos da franquia MGS, você está pronto para colocar em prática suas melhores habilidades de stealth. Mas é bom se preparar para surpresas. Ground Zeroes não só demonstra uma grande maturidade visual em relação aos games anteriores, mas também na sua jogabilidade. Hideo Kojima, criador da série, avisou previamente que esse prólogo serviria para situar os jogadores na história e também auxiliar na adequação das inovações do gameplay.

Inimigo à vista

Os jogadores mais veteranos vão sentir a mudança logo no início ao procurarem o famoso radar de Snake. Bom, ele já era, pode esquecer, agora a coisa ficou séria e mais tensa também. Não existe mais acesso ao campo de visão dos inimigos no radar, porque não existe radar, simples assim. A solução agora é marcar seus adversários com seu binóculo. A marcação permanecerá até o final da missão, entregando a localização de soldados e seus status (inconsciente, dormindo, morto), facilitando evitar momentos de conflito ou também estudar abordagens mais estratégicas.

Snake não é o Max Payne, mas agora até ele tem o seu próprio bullet-time, ou quase isso. Essa é outra grande inovação no gameplay, ao ser avistado por um soldado inimigo, você vai ter uma pequena fração de segundos em câmera lenta para eliminar ou tranquilizar a ameaça. Caso você erre o disparo do tranquilizante ou não consiga ferir fatalmente o adversário, a base toda entra em estado de alerta. Como você está sem radar, em GZ você só vai saber que a barra está limpa novamente ao interceptar a comunicação do rádio dos soldados. Essas mudanças trazem uma nova atmosfera ao jogo, mais tensa e emocionante, além de ser acompanhada por um controle mais intuitivo, fluído e livre de Snake, perceptível até mesmo na movimentação do personagem. Os jogos anteriores se baseavam em seções dentro de fases, em Ground Zeroes não, Camp Omega é uma grande fase sem interrupções, o que possibilita abordagens diferentes a cada nova repetição de missão.

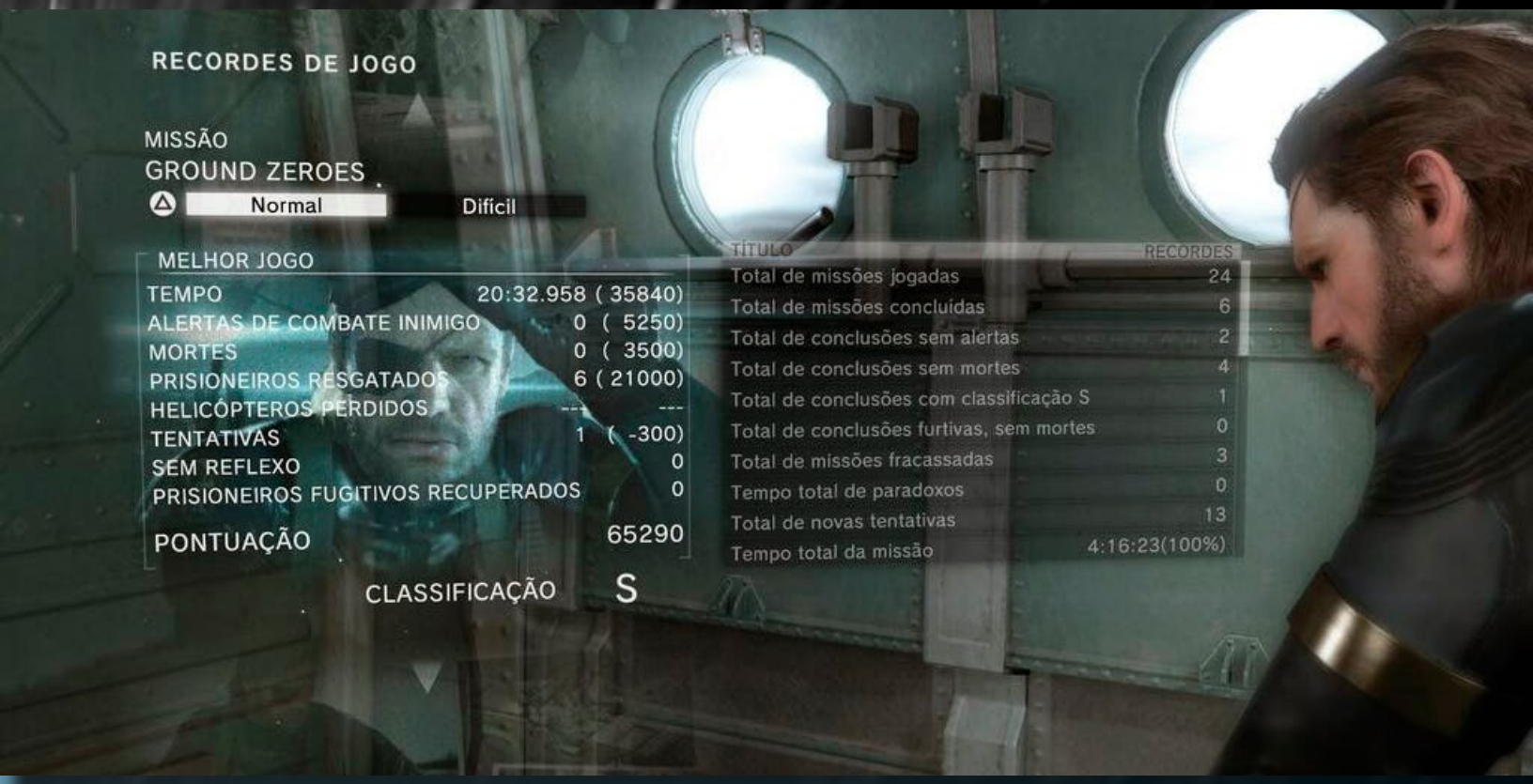


Admirável mundo aberto

The Panthom Pain promete um imenso mundo aberto para ser explorado por Big Boss. Ground Zeroes também tem seu próprio mundo aberto, mas muito menor, claro. Em um primeiro momento você vai se surpreender com Camp Omega, mas com o tempo irá decorar cada detalhe da fase, se sentindo quase em casa. Certamente, nessa questão, ele é apenas um aperitivo para o que o jogo de verdade vai oferecer.

Mudanças de comportamento e rotas alternativas de patrulha dos inimigos garantem mais diversão ao jogador que procura momentos de ação e tensão. Mas não vai demorar muito para você entender certos padrões e "zerar" a missão Ground Zeroes como um verdadeiro Boss. É aí que o jogo vai estar apenas começando.

Após completar a missão principal, quatro novas missões são liberadas para você aproveitar sua estadia em Camp Omega. Algumas mais inclinadas para o lado stealth da força, enquanto outras vão estimular o jogador a explorar uma abordagem mais dinâmica e de ação contra seus adversários. Como em qualquer bom jogo da série, é aqui que o desafio de alcançar o rank S em todas as fases finalmente começa. Um missão extra ainda é liberada quando você coleta todos os emblemas colecionáveis da XOF. Déjà-Vu, como é chamada, não é nada mais do que um grande presente aos fãs mais antigos da série e que estavam com saudade de uma outra ilha: Shadow Moses.



Quanto vale seu tempo?

Vamos aos fatos, Ground Zeroes não é um jogo longo. Em menos de oitenta minutos eu havia completado a missão principal da história, e com menos de seis horas eu já havia completado as missões restantes. Entretanto, GZ é um jogo que não termina quando termina. Repleto de dados e estatísticas coletados a cada uma das missões que você completa, ele estimula o jogador a se aperfeiçoar cada vez mais. Há quanto tempo você não se dava o tempo de explorar cada possibilidade que um jogo oferece? Muitas pessoas interpretaram o jogo como uma demo de luxo paga ou uma espécie de DLC lançado antes do jogo final. Mas a verdade é que Ground Zeroes tem as suas conquistas. Pena que sua duração não seja uma delas.

Tudo que é bom dura pouco

Ground Zeroes está para The Panthom Pain assim como a Virtuos Misson está para Metal Gear Solid 3: Snake Eater, mas dessa vez as missões estão em jogos separados. Apesar da curta duração da missão principal, o jogo oferece muitas horas de diversão para quem quiser completar o restante das missões e zerar 100% do jogo. Entretanto, é inegável não admitir a dor fantasma que você vai sentir no membro que mais fez falta em Ground Zeroes no seu final: The Panthom Pain.

Prós

- Visual de última geração;
- Trilha e efeitos sonoros perfeitos;
- Controle intuitivo e movimentos mais fluídos;
- Revisitar Shadow Moses na missão Déjà-Vu, exclusiva de PS3 e PS4;
- Uma porção de missões extras e easter eggs;
- Primeiro jogo da série totalmente legendado em português;
- Mundo aberto com diversas possibilidades e estratégias.

Contras

- A missão principal é muito curta;
- A dublagem de Kiefer Sutherland como Big Boss não convence;
- A diferença de valores entre a versão de PS4 e PS3.

NOTA **8.0**

Metal Gear V: Ground Zeroes (PlayStation 4)

Desenvolvedor: Konami
Gênero: Stealth

inFAMOUS SECOND SON™

PS4

por **Gabriel Vlatkovic**

Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: David Vieira

inFAMOUS: Second Son dá um show no PlayStation 4

A série inFAMOUS sempre entregou menos do que prometeu. Apesar das boas ideias que permeiam a franquia da Sucker Punch, sua execução é cheia de falhas e pequenos problemas que acabam prejudicando toda a experiência. Com o lançamento do PlayStation 4, a desenvolvedora entrou em cena mais uma vez com uma espécie de reboot de sua promissora franquia. inFAMOUS: Second Son não abandona o enredo e o legado de Cole MacGrath (herói dos títulos lançados para o PlayStation 3), mas introduz um novo personagem: o carismático Delsin Rowe. Com a promessa de ser o primeiro jogo graficamente impactante do novo console da Sony, Second Son surpreende por sua qualidade, mas sem deixar alguns problemas de lado.

Salvando sua tribo

Second Son se passa sete anos após os eventos de inFAMOUS 2. Os poucos condutores que sobreviveram aos acontecimentos passados são procurados como bioterroristas pela DUP, instituição teoricamente responsável por proteger a população de tais aberrações. O novo protagonista, Delsin, é um jovem problemático pertencente à tribo Akomish, que vive em uma pacata vila nos arredores de Washington. Com um grande histórico de depredação de espaços públicos e por ser um excelente grafiteiro, o rapaz é um dos maiores problemas da vida de Reggie, seu irmão e xerife da região, que é obrigado a prender Delsin toda vez que o garoto comete algum delito.

A aventura começa quando alguns condutores escapam de uma viatura da DUP e Delsin entra em contato com um deles. Por alguma razão, o rapaz absorve o poder desse bioterrorista e se torna capaz de absorver fumaça. Com todo o rebuliço da fuga, Augustine, membro do alto escalão da DUP, e também uma condutora, visita o vilarejo onde tudo aconteceu e tortura os moradores com poderosos – e bizarros – poderes de concreto. Delsin, por alguma razão, não é preso por Augustine, mas é deixado no vilarejo com o corpo cheio de ferimentos. Graças a seus poderes recém adquiridos, o rapaz consegue se recuperar rapidamente, mas descobre que todos os seus amigos estão à beira da morte. Com isso, ele decide viajar até Seattle, onde se localiza a base da DUP, para encontrar Augustine e obrigá-la a salvar seus amigos.

Apesar de não aceitar que seu irmão seja um condutor, Reggie tenta ajudá-lo em sua jornada

Apesar das belíssimas cenas que dão andamento à jornada de Delsin, o enredo possui diversos furos de roteiro e é vago o bastante para que você não se importe com os personagens que encontra durante a aventura. Exceto por Delsin, que é brilhantemente interpretado por Troy Baker, o Joel de The Last of Us, nenhum personagem do jogo é memorável. O maior problema é a falta de desenvolvimento de cada um, de maneira que todos parecem estar lá apenas para aumentar o brilho de Delsin. Augustine, a grande antagonista do jogo não intimida ninguém, e em certo ponto da aventura você nem lembrará mais que toda a sua tribo está à beira da morte. Mesmo assim, Second Son possui o enredo mais envolvente já criado até hoje na franquia e mostra que, apesar de alguns problemas, a Sucker Punch está se esforçando para evoluir seus jogos neste aspecto.

Parque de diversões para super heróis

Se os dois primeiros inFAMOUS apresentavam uma enorme sandbox para que o jogador pudesse se divertir com Cole, Second Son leva tudo a um novo patamar com uma incrível recriação da cidade de Seattle. Apesar de baseada na cidade real, a Seattle da Sucker Punch é repleta de licenças poéticas em prol do gameplay. Arranha-céus foram adicionados para que os jogadores tivessem lugares mais divertidos para escalar e tudo parece ter sido desenvolvido para que Delsin possa usar e abusar de seus poderes especiais. Assim como Cole, Delsin também é capaz de se locomover com muita agilidade, seja utilizando seus poderes ou mesmo por meio de suas habilidades avantajadas de parkour. A jogabilidade é tão dinâmica e divertida que várias vezes flagrei-me apenas passeando pela cidade enquanto coletava orbes (falarei sobre eles em breve).

Passear por Seattle é muito divertido!

Durante a jornada, o rapaz ainda encontra mais condutores fugitivos que lhe concedem novos poderes, de maneira que o protagonista pode ter poderes relacionados a fumaça ou neon, por exemplo. Na segunda metade da jornada, o rapaz ainda adquire outros tipos de poderes, que não pontuarei aqui para que não quebre o fator surpresa do jogo, mas garanto que cada nova habilidade torna tudo ainda mais divertido.

Divertido e engraçado, Delsin é muito mais carismático que Cole

Como em todo jogo de mundo aberto, o jogador deve completar missões para dar andamento ao enredo. Tais missões, que estão sempre demarcadas no mapa, são bastante variadas e divertidas, ainda que nem sempre fundamentais para a história. Além disso, Seattle possui diversos distritos sob o domínio da DUP que podem ser salvos pelo protagonista. Para salvar os distritos, Delsin deve destruir os reatores centrais de cada um, mas isso não pode ser feito sem que antes ele tenha de enfrentar muita resistência dos soldados locais. Após a destruição de um reator, as missões paralelas relacionadas ao distrito são liberadas, abrindo novas possibilidades de exploração para o jogador.

O jogador pode optar por dispersar manifestantes que desejam a morte dos condutores

Por fim, o jogo ainda conta com o antigo sistema de escolhas morais que permeava os jogos anteriores. Através dele, o jogador pode decidir se Delsin será um vilão ou apenas encarnará o bom moço. Todas as ações executadas resultam na obtenção de Karma, que pode ser positivo ou negativo. Caso o jogador decida poupar civis, permitir manifestações ou mesmo não depredar a cidade, ele será recompensado com Karma azul, ou positivo, que liberará movimentos especiais exclusivos para este tipo de Karma. Caso a postura seja contrária, o Karma recebido será vermelho, e Delsin aprenderá golpes muito destrutivos. Além das ações normais, em certos momentos da aventura o jogador deverá tomar decisões mais complexas que afetam diretamente o roteiro. Por meio disso, o jogador tem nas mãos a possibilidade de mudar parte do enredo, mesmo que tais mudanças sejam quase nulas.

Passear por Seattle é muito divertido!

Lutando com estilo

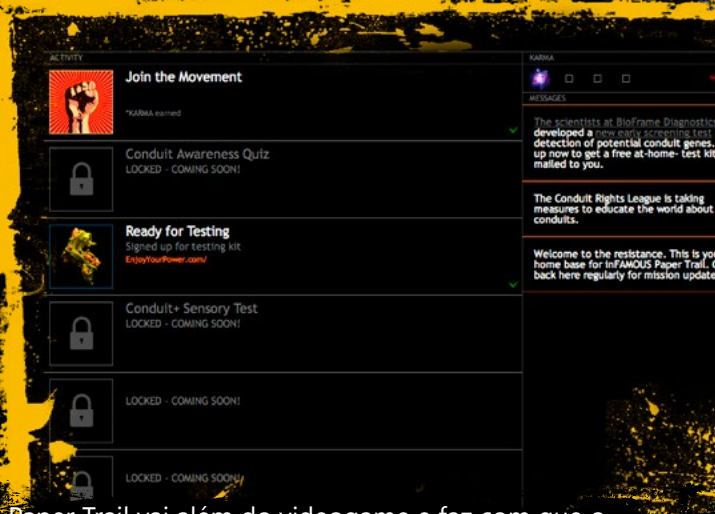
Como dito, Delsin possui diversos tipos de poderes provenientes dos condutores encontrados por ele durante a jornada. Cada tipo de poder possui uma árvore de habilidades que são destravadas com a utilização de orbes encontrados pela cidade. Contudo, obtê-los não é das tarefas mais simples. Isso porque os artefatos só são obtidos ao destruirmos pequenos droides que estão espalhados pelos cenários e que, mesmo sendo visíveis, são ágeis e nem sempre podem ser facilmente destruídos.

Os golpes especiais de Delsin impressionam pelo poder de destruição e também pelo visual espetacular

Nos confrontos, Delsin pode utilizar ataques físicos ou de longa distância, mas nem sempre os primeiros são recomendados, já que os inimigos quase sempre possuem armas de fogo. Se aproximar deles, quando estão em grande quantidade, é uma tarefa deveras ingrata. A situação melhora um pouco com alguns upgrades que tornam Delsin mais ágil e que aumenta sua capacidade de surpreender com facilidade os inimigos com ataques físicos, mas, ainda assim, ataques a distância são sempre mais fortes e eficientes no combate contra hordas de soldados da DUP.

Pensando fora da caixa

Além das sete horas da jornada principal e da grande quantidade de missões paralelas que podem estender a aventura por mais algumas horas, a Sucker Punch presenteou os jogadores com um conteúdo adicional inteiramente gratuito. A missão adicional, chamada de Paper Trail, é baixada automaticamente no console de qualquer um que possuir uma cópia do jogo e consiste na investigação de uma série de misteriosos assassinatos na cidade. Tudo bem, e o que isso tem de novo?



Paper Trail vai além do videogame e faz com que o jogador investigue pistas no site oficial da missão

Paper Trail não é um conteúdo comum, pois com ele o jogo vai além do que se passa na TV. Cada nova evidência obtida na investigação de Delsin deve ser verificada no site (real) da missão para que a aventura continue no console. Cada nova tarefa envolve quebra-cabeças inteligentes em que o jogador deve pensar fora da caixa para chegar a uma resposta. Após conseguir as novas pistas pelo computador, a aventura retorna para o PlayStation 4 na forma de uma nova missão com Delsin. Novos conteúdos de Paper Trail serão disponibilizados por seis semanas; e a abordagem da Sucker Punch com ekes é admirável e extremamente inteligente.

Show de neon

Dentre todas as qualidades de Second Son, a mais evidente é a de seu visual. Com gráficos extremamente detalhados, o jogo é o primeiro a demonstrar o salto entre as gerações, se consagrando facilmente como o título mais bonito já lançado para consoles de mesa até hoje. E não pense que a qualidade se limita a texturas em alta resolução ou a detalhes técnicos. O maior mérito da criação da Sucker Punch está justamente em seu senso artístico, que se reflete em uma Seattle belíssima e cheia de paisagens maravilhosas. Os efeitos de iluminação também impressionam bastante, principalmente nos momentos em que Delsin absorve o neon de placas e outros elementos dos cenários.

Acredite: todas as cenas do jogo são em tempo real

A modelagem de cada um dos personagens do jogo também beira a perfeição, fazendo com que cada pessoa encontrada pelo caminho pareça única. As expressões faciais de Delsin são muito impressionantes e mostram que o PlayStation 4 será capaz de gerar gráficos belíssimos conforme as desenvolvedoras adquirirem mais know-how de como utilizar a capacidade do console. A trilha sonora também faz bonito e é composta por faixas de rock que empolgam bastante e ajudam a embalar a jornada, combinando com o clima do título e, principalmente, com a personalidade do protagonista

Chegando lá

Apesar dos problemas pontuais, inFAMOUS: Second Son é um dos melhores títulos do PlayStation 4 até o momento, se consagrando como o primeiro must-buy da nova geração da Sony. Com um enredo simples, mas eficaz, uma jogabilidade muito divertida e gratificante e com gráficos que representam um grande salto em relação à geração passada, o jogo da Sucker Punch merece ser desfrutado por qualquer proprietário do novo console e serve também para mostrar o enorme potencial dos próximos exclusivos que virão daqui para frente. Second Son é uma prova de que esta geração ainda impressionará muito os que estão céticos quanto a seu andamento.

Prós

- Delsin é muito carismático;
- Jogabilidade divertida;
- Gráficos absurdamente bonitos;
- Paper Trail é inovadora e divertida;
- Jogo completamente em português;
- Seattle se tornou um grande parque de diversões.

Contras

- Muito curto;
- História melhor que os anteriores, mas ainda assim cheia de furos;
- Desenvolvimento de personagens é superficial.

NOTA
8

inFAMOUS: Second Son (PlayStation 4)

Desenvolvimento: Sucker Punch
Gênero: Ação

PS4

por **Gabriel Vlatkovic**

Revisão: Samuel Coelho
Diagramação: Breno Madureira

OUTLAST

Numa época em que jogos como **Resident Evil** e **Dead Space** estão deixando de lado seus elementos de terror em prol de experiências mais voltadas a ação, se destacam os títulos que tentam resgatar o que tornou o gênero survival horror tão popular nos anos de 1990. **Outlast**, jogo desenvolvido pela Red Barrels, lar de profissionais envolvidos na produção de diversos jogos de sucesso, foi lançado em setembro do ano passado para PC, e aparece agora como um dos principais títulos indies disponíveis para o PlayStation 4. Com a promessa de assustar os jogadores e de mantê-los tensos o tempo todo, o jogo consegue, apesar de alguns pequenos defeitos, ser um dos títulos de terror mais gratificantes e assustadores dos últimos anos.

A INSANIDADE DE MOUNT MASSIVE

Em Outlast, o jogador assume o controle de Miles Upshur, um jornalista freelancer que recebe uma denúncia de que coisas estranhas vêm acontecendo em um hospício um pouco afastado da cidade. O informante, que se autonomeia The Whistleblower, alega que o hospício Mount Massive, controlado por uma enorme corporação chamada Murkoff, está isolado e que ninguém sabe o que se passa dentro do local. Munido apenas de sua câmera com visão noturna, Miles decide realizar uma visita ao local, sem saber o enorme pesadelo que o aguardava.

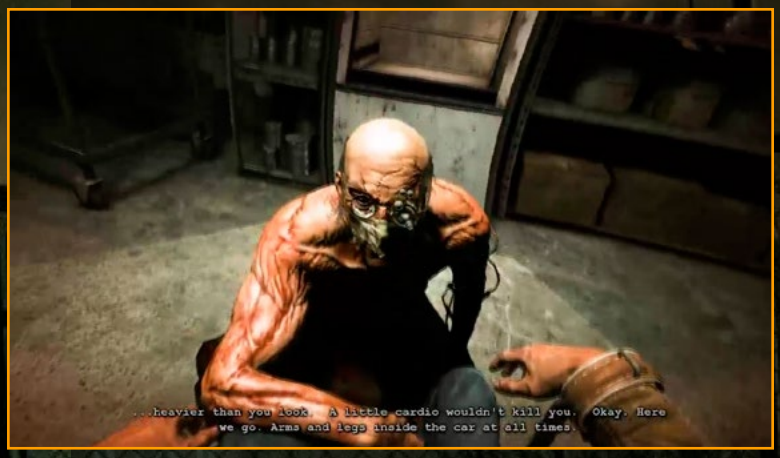
Ao chegar ao hospício, o repórter percebe que está se metendo onde não deve ao constatar que os funcionários da clínica estão mortos e que os pacientes se encontram em uma situação deplorável, com seus corpos mutilados e ainda mais perturbados do que estavam quando foram internados. Alguns pacientes, muito agressivos, tentarão tirar a vida do repórter a todo custo, e o rapaz terá que conseguir escapar do inferno em que se metera.

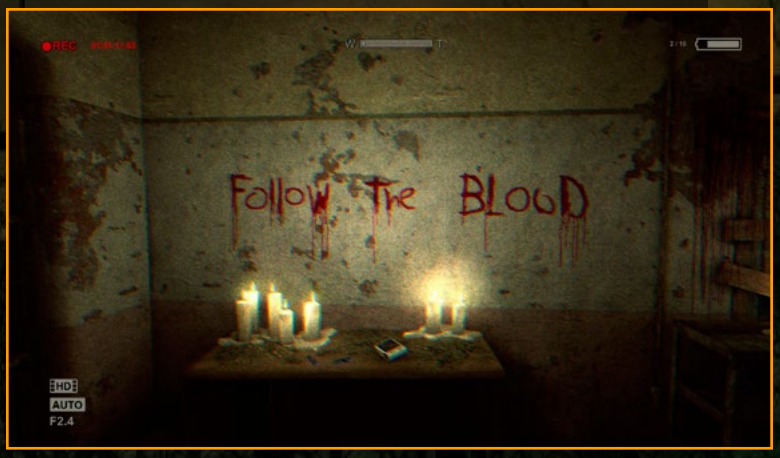
Apesar de isto ser um pouco clichê, Outlast utiliza a seu favor diversos elementos já tradicionais de histórias de terror.

Se passando em um hospício, o jogo encontra o equilíbrio perfeito ao contrapor ciência e religião, de maneira que até a ambientação do jogo já é capaz de tirar o sono de qualquer um. A história se desenvolve, em grande parte, por intermédio de documentos encontrados pelo hospital, e também por meio de alguns poucos diálogos com alguns dos mais horripilantes personagens que já vi em qualquer jogo. Apesar de deixar muitas dúvidas, a narrativa cumpre seu papel de intrigar o jogador sobre o que está acontecendo e sobre o que está por vir.

O FPS SEM ARMA

Um ponto de destaque em Outlast é a fragilidade de Miles perante a situação que deve enfrentar. Ao contrário da maior parte dos protagonistas dos jogos do gênero, o repórter não possui armas e não pode se defender de seus agressores, o que obriga o jogador a sempre evitar que os inimigos o vejam. Os cenários possuem diversos locais nos quais Miles pode se esconder caso seja visto por algum paciente agressivo, então, espere passar muito tempo escondido dentro de armários ou debaixo de mesas e camas.





Para escapar de Mount Massive, o rapaz ainda deve encontrar itens, ativar geradores e outros dispositivos que habilitam sua passagem, o que torna a experiência muito tensa. Para piorar a situação, muitos pontos do hospício não possuem iluminação, o que obriga o jogador a utilizar a visão noturna da câmera do repórter, que se alimenta de baterias que podem ser encontradas em vários pontos dos cenários. As passagens em que é necessário utilizar o equipamento são as mais tensas do jogo, capazes de tirar o sono de qualquer marmanjo que se diga corajoso.

O jogo é dividido em nove capítulos, cada um se passa em um setor do hospital e dura cerca de seis horas. Apesar de parecer curto, Outlast é uma experiência tão densa que parece durar muito mais. Os momentos que passei em Mount Massive foram aterrorizantes e inesquecíveis na mesma medida, e o título acabou se tornando um dos jogos mais marcantes que tive a oportunidade de jogar neste ano.

Infelizmente, nem tudo são flores em Mount Massive e alguns problemas acabam prejudicando a experiência a partir da metade do jogo. Por ser quase um jogo de esconde-esconde, a tensão provocada no jogador durante a campanha é, em grande parte, causada pelo medo de ser descoberto pelos inimigos. Contudo, após algumas horas de jogo, a inteligência artificial dos inimigos começa a se mostrar muito previsível, e o passeio ao inferno promovido pela Red Barrels começa a parecer mais um passeio no parque. Na segunda metade do jogo, meu medo foi sendo deixado de lado e, cada vez mais, eu conseguia cumprir meus objetivos sem ao menos ser visto. Os pacientes do hospício perseguem Miles quando o veem, mas desistem rapidamente. E boa parte da imersão vai embora assim que o jogador se acostuma com os padrões simples da inteligência artificial.

Mesmo assim, Outlast é tenso a todo momento, já que a ambientação e o clima do título são bastante pesados e não deixam o jogador ficar totalmente tranquilo, mesmo ele sabendo como fugir dos inimigos depois de um tempo. Os temas abordados durante a aventura, principalmente os de vertente religiosa, são muito pesados e fazem com que o jogador se sinta imerso no universo do jogo, sentindo-se angustiado até a sua conclusão. E isto é algo que não acontecia em um jogo de terror há alguns anos.

REALISMO ASSUSTADOR

Outlast pode não ser graficamente lindo como Killzone: Shadow Fall (PS4), mas ainda oferece uma experiência realista e apavorante. Os corredores de Mount Massive são cheios de detalhes, que vão desde pichações feitas com sangue até rachaduras e azulejos quebrados. Os ambientes, sempre escuros, transmitem um clima muito forte de melancolia, o que mantém a atmosfera agonizante do título. Os efeitos sonoros vão à mesma direção, e fazem com que o jogador se apavore com qualquer som que ouvir. As músicas completam o clima de tensão e sua intensidade varia conforme o perigo da situação em que Miles se encontra.

Outlast é cheio de momentos macabros
A visão noturna da câmera do repórter torna tudo ainda mais realista e assustador. Utilizar a funcionalidade dá um efeito quase fotorrealista, e ver um inimigo se aproximando de você sob essa ótica é uma das coisas mais desesperadoras que já vi em um videogame.

O RETORNO DO HORROR

Outlast é um dos jogos de terror mais assustadores e imersivos dos últimos anos. Com uma temática clichê — mas ainda assim profunda — e uma ambientação muito convincente, o inferno de Miles Upshur é uma das melhores experiências oferecidas pelo PlayStation 4 até agora. Oferecido por apenas quinze dólares, exclusivamente na PSN, o título é obrigatório para qualquer um que curte jogos de terror. Caso essa não seja sua praia, passe longe, pois Outlast consegue assustar como poucos jogos no mercado.

Prós

- Ambientação imersiva;
- Enredo intrigante;
- Jogabilidade precisa;
- O jogo assusta de verdade.

Contras

- A inteligência artificial pode se tornar bastante previsível com o tempo;
- Um pouco curto.

NOTA
8.5

Outlast (PS4)

Red Barrels
Gênero: Survivor Horror

BlasToy

por **Ricardo Ronda**

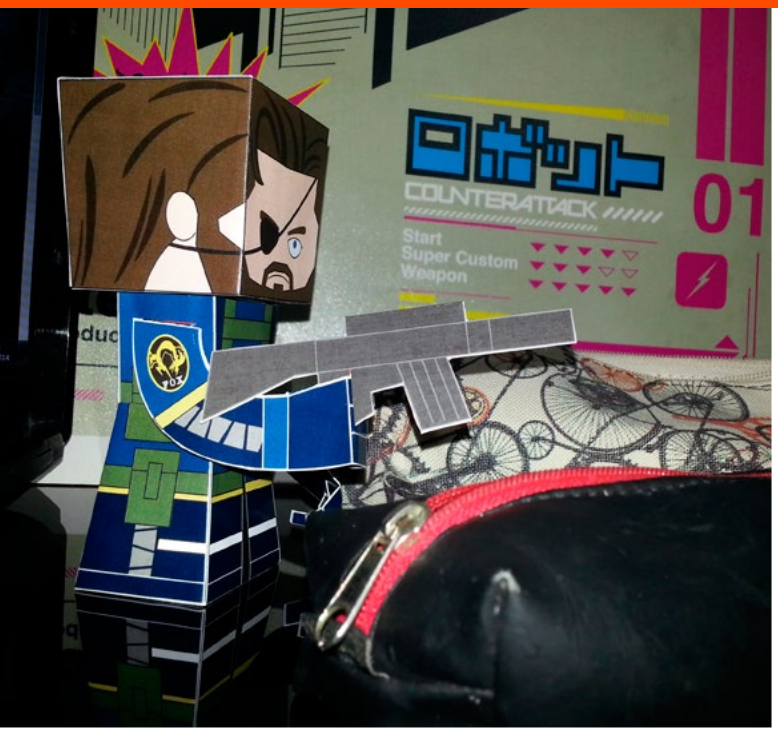
BlasToys, os paper toys do Gameblast

Então você está aí curtindo a nova obra prima de Hideo Kojima, **Metal Gear Solid V Ground Zeroes** e pensa: "o jogo terminou tão rápido, o que eu eu faço até lançar **The Phantom Pain**?" A resposta é simples, divirta-se montando seu próprio **Big Boss**!

A partir deste mês, o **Blast Up** vai presentear vocês com um paper toy exclusivo do Gameblast, o **BlasToy**!

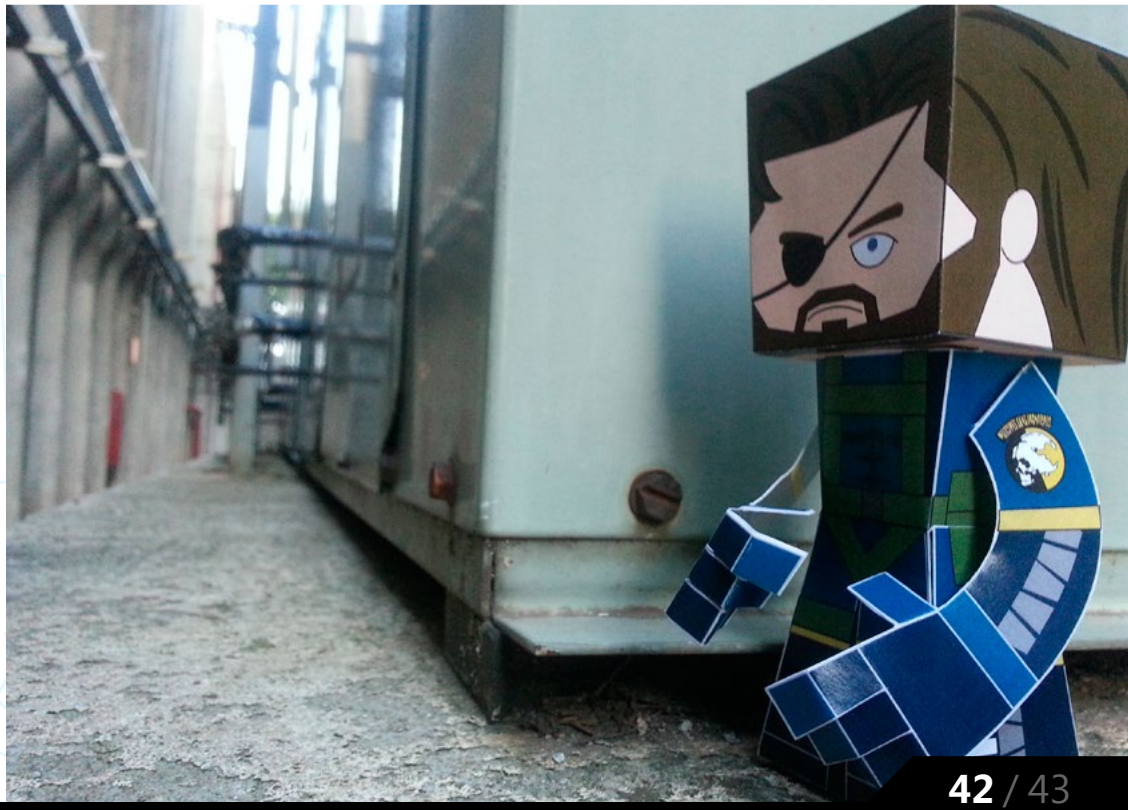
Pegue seu paper toy aqui

Para começar com o pé direito, basta baixar o Big Boss, imprimir, recortar, colar e pronto!
Agora você pode decorar sua escrivaninha, estante, mesa de trabalho e onde mais quiser com paper toys cheios de estilo e carisma!



Crie uma cena inusitada com seu BlasToy, tire uma foto e mande para o *blastup@nintendoblast.com.br*

As melhores fotos serão publicadas no site e na revista PSBlast!



PLAYSTATION BLAST

Confira outras edições em:

playstationblast.com.br/revista